

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA
KELAS X SEMESTER GENAP
SMA N 1 WURYANTORO**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

YUSUF ANGGORO SETO

A 410 060 091

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Peranan guru dalam mengajar sangat penting. Interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan suatu pokok bahasan disebabkan pada saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Matematika merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sangat sulit. Padahal sulit tidaknya pelajaran itu

tergantung pada siswa sendiri, siap atau tidaknya menerima pelajaran. Oleh sebab itu bagaimana cara guru meyakinkan siswa bahwa pelajaran matematika tidak sulit seperti yang mereka bayangkan, karena dengan menganggap sulit dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Belajar matematika adalah proses dimana matematika ditemukan dan dibangun manusia, sehingga dalam pembelajaran matematika harus lebih dibangun oleh siswa dari pada ditanamkan oleh guru. Dalam hal belajar matematika pada dasarnya merupakan belajar konsep. Selama ini siswa cenderung menghafal konsep-konsep matematika tanpa memahami maksud dan isinya. Dengan demikian pembelajaran matematika disekolah merupakan masalah. Jika konsep dasar diterima salah, maka sangat sukar untuk memperbaiki kembali, terutama jika sudah diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh karena itu, yang penting adalah bagaimana siswa memahami konsep-konsep matematika secara bulat dan utuh, sehingga jika diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal matematika siswa tidak mengalami kesulitan.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu metode pembelajaran. Arti metode pembelajaran merupakan cara mengajar yang tepat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran ini memiliki tujuan, agar guru berhasil dalam mengajar dan dapat mencapai tujuan atau mengenai sasaran. Tujuan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran dapat digunakan untuk semua bidang studi. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang sesuai dengan pokok bahasan ini. Metode ini merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-

anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain :

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa.
2. Masih rendahnya keaktifan / aktifitas siswa.
3. Masih rendahnya kerja sama antar siswa.
4. Masih rendahnya tingkat pemahaman siswa.
5. Ada kemungkinan metode mengajar guru kurang tepat

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan pembatasan masalah. Dimaksudkan agar penelitian dan pengembangan ini lebih terfokus pada metode yang akan digunakan. Maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana meningkatkan kreativitas siswa dan kerja sama antar siswa, serta ketepatan metode yang akan digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu "Apakah kreativitas belajar pada pembelajaran matematika siswa

kelas X Semester Genap SMA N 1 Wuryantoro dapat ditingkatkan melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT)? ”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan – batasannya tentang obyek yang diteliti. Maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran TGT.

Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran matematika berupa pergeseran dari pembelajaran individual pembelajaran kelompok.

2. Manfaat Praktis

Pada manfaat praktis, penelitian ini memberikan sumbangan bagi siswa, guru matematika dan sekolah.

a. Manfaat yang diperoleh siswa

- 1) Siswa akan merasa senang terhadap matematika,
- 2) Prestasi siswa diharapkan akan meningkat,
- 3) Siswa mampu dan terampil dalam menyelesaikan soal yang berhubungan dengan pokok bahasan.

b. Manfaat yang diperoleh guru

- 1) Guru akan memiliki kemampuan penelitian tindakan kelas yang lebih inovatif.
- 2) Guru semakin kreatif dalam pengembangan materi pelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan guru untuk lebih menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Sekolah mendapat masukan tentang cara penelitian ini dalam kelas.
- 2) Dapat meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah.
- 3) Sekolah dapat dijadikan sebagai sekolah yang bermutu di antara sekolah lain.